Polémica chega ao fim

Por JOÃO CRUZ

O que torna mais fascinante este mundo dos vídeojogos é que há sempre algo de novo, novos temas a abordar, algo a comentar... E, desta vez, começamos por falar acerca da polémica que envolveu o lançamento, no mercado, da sequência do clássico BUBBLE BOBBLE, intitulada de RAINBOW ISLANDS. Para deleite de todos os apreciadores deste jogo nas máquinas dedicadas, surge finalmente a versão para os microcomputadores desse jogo. A polémica do lançamento esteve na origem de não cumprimento de contrato por parte da Firebird, a tempo e horas, e da intransmissibilidade do mesmo. Mas, para contentamento de todos, tudo se resolveu e aí temos a OCEAN (sempre ela) a lançar no micromercado o famoso RAINBOW ISLANDS (também apelidado de BUBBLE BOBBLE 2). Esperamos que todos aqueles que se deliciavam com o jogo no original o disfrutem da mesma maneira, agora nos microcomputadores, pois será um sinal de que a conversão está a um nível excelente.

E para continuarmos dentro da linha de assuntos que temos vindo a abordar ultimamente, vamos prosseguir com as «dicas» enviadas por Daniel Fonseca, de S. Mamede de Infesta, para o jogo BATMAN — THE MOVIE. Diz ele: no nível 2 (THE BATMOBILE) virar nos cruzamentos pela seguinte ordem: 1.°, 1.°, 3.°, 1.°, 1.°, 3.°, 1.°, 1.°, 1.°, 3.°, 1.°, 3.°, 1.°, 1.°, 1.°, 1.°, FIM; no nível 3 (CRACK THE JOCKER'S CODE) o objectivo é acertar nos três símbolos que constituem o código do Jocker e que é variável de jogo para jogo. Para tal, devemos ir fazendo várias tentativas e usando todas as nossas capacidades. Os números que aparecem por baixo de cada combinação dizem-nos o número de objectos que estão correctos. Quando esse número for 3, quer dizer que conseguimos decifrar o código, o que não é nada fácil! No nível 4 (GOTHAM CITY PARADE) o objectivo é rebentar todos os balões, cortando-lhes as cordas que os prendem aos camiões. De vez em quando, aparecem helicópteros os quais devemos evitar. De salientar que sempre que falhamos um balão, perdemos um pouco de energia. E é tudo em relação a este leitor a quem temos também que agradecer o bonito poema que nos remeteu acerca desta secção.

Já sabem, continuem a participar e escrevam sempre.

O QUE JÁ SE JOGA...



BEVERLY HILLS COP

Eis-nos perante a adaptação de um famoso filme que já foi produzido há uns bons tempos e do qual já se fez uma sequência... Estamos a referir-nos ao filme «O CAÇA-POLÍCIAS». Em BEVERLY HILLS COP temos de desempenhar o papel do activo polícia Axel Foley (protagonizado no filme pelo conhecido Eddy Murphy), e percorrer os quatro níveis do jogo, com o objectivo de capturar um perigoso traficante. Todas as fases do jogo estão repletas de acção e são bastante variadas, conferindo uma certa fidelidade às sequências mais importantes do próprio filme. Graficamente o jogo está bastante razoável, jogando bem com os coloridos cenários. No entanto BEVERLY HILLS COP poderia ter tido um tratamento mais cuidado na adictividade do mesmo.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: TYNE SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSES/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SE VIU O FILME, EXPERIMENTE O JOGO!



OPERATION THUNDERBOLT

O nosso objectivo é controlar um, ou dois mercenários, incumbidos de uma arriscada missão que consiste na tentativa de libertar os reféns a bordo de um avião comercial, retido algures entre a Tunísia e o Egipto, por terroristas denominados Kalubiens. Além disso, a missão dos mercenários é ultra-secreta, para evitar conflitos internacionais. Controlando um destes mercenários, estamos por conta própria em pleno território inimigo e teremos que fazer contactos, enfrentar dezenas de inimigos e verdadeiros batalhões de tanques, carros blindados, aviões, helicópteros, tipo «à la Rambo»! OPERATION THUNDERBOLT é uma conversão das máquinas e é também denominada de OPERATION WOLF 2. Esta versão para os 16-bits está deveras fenomenal.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20. TOTAL: 20.
OPINIÃO:
É UMA MÁQUINA EM CASA!



FIGHTER BOMBER

Existem simuladores e existem espectaculares simuladores! FIGHTER BOMBER é alucinante! Seleccionar um dos sete caças-bombardeiros mais famosos desta década é o nosso primeiro passo. Desde o MIG29 ao F16, passando pelo MIRAGE 2000, temos a possibilidade de escolha de um fabuloso lote de modernos aviões de combate. De seguida, há que escolher a missão que nos propomos cumprir e, assim, recebemos um precioso lote de informações acerca do nosso trajecto e alvos principais. Após isto há que equipar o avião com bombas e mísseis, podendo o computador fazer isto por nós. Finalmente, o levantar vôo e o tentar cumprir o objectivo. Inovações neste FIGHTER BOMBER: abastecimento aéreo, possibilidade de definirmos a nossa própria missão, entre outras!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: SIMULADOR DE VÔO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 20. TOTAL: 19.
OPINIÃO:
FABULOSO SIMULADOR!

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – OPERATION THUNDERBOLT	1 – NORTH & SOUTH	1 – THE UNTOUCHABLES
2 – CHASE HQ	2 – FUTURE WARS	2 – BEACH VOLEY
3 – FIGHTER BOMBER	3 – CHAOS STRIKES BACK	3 – AFTER THE WAR
4 – XENON II	4 – EXPLORA II	4 – NEWZEALAND STORY
5 – P-47 THUNDERBOLT	5 – DUNGEON MASTER	5 – STRIDER

JUÍZES NACIONAIS



Pedro Miguel Lopes
Largo das Escolas, 36-r/c
3530 MANGUALDE

THE UNTOUCHABLES

Chicago, anos 30. O crime impera. Al Capone domina. Todos estavam sujeitos à violência, até que um grupo de homens inconformados, comandados por Eliot Ness, tentam pôr termo a essa situação. A disputa começa: Eliot perde a primeira batalha por falsas informações. A vingança é terrível. Eliot ganha o segundo confronto, o terceiro, e o quarto, e o quinto... THE UNTOUCHABLES é a mais recente produção da Ocean e que quanto a mim é o melhor jogo existente no micromercado nacional!

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 20.
SOM 128 K: 20.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: COMO É POSSÍVEL HAVER UM JOGO DESTES?!



Edgar Bruno Gomes Rocha
Praça — Frazão
4590 PAÇOS DE FERREIRA

SUPER ROBIN HOOD

É um jogo muito pouco conhecido, mas não deixa de ser excelente. A acção passa-se em Huntington, no dia 24 de Dezembro de 1247. Robin Hood entra num castelo inimigo e tem que enfrentar vários guerreiros, aranhas gigantes, ratos... Tem ainda que recolher chaves, para que os vários elevadores funcionem sem nunca perder energia. Para aumentarmos a nossa energia temos que alcançar uns pratos que a restituem. SUPER ROBIN HOOD é um jogo excepcional para quem gosta de acção e de personificar este grande herói.

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: EXPERIMENTE E VERÁ!